MOBILE SUIT GUNDAM RETURN OF ZION

制酒エージェンシー・サンライズ

リターン・オブ・ジオン

OPERATION MANUAL

Family Soft

MOBILE SUIT GUNDAM

RETURN OF ZION

リターン・オブ・ジオン

OPERATION MANUAL

Family Soft

目次

Chapter 1

はじめに

この度は「機動戦士ガンダム　リターン　オブ　ジオン」を御買い上げ頂き、誠にありがとうございます。「オペレーション・シリーズ」も皆様のご声援を頂き８作目[1]を迎えることができました。

ここに至り、我々は、戦術戦闘級シミュレーションの操作性・ゲーム性の完成度を高めた汎用シミュレーションシステムとして新たな可能性を追求しようと考えました。

今回の作品は、ユーザーの皆様からのご意見・ご要望を充分に取り入れたつもりです。
今作品より導入された、フルマウスオペレーションシステム。
アルゴリズムを強化した敵思考ルーチン。
前作アドバンスドオペレーションからつながる、起伏にとんだストーリー。
演出にこだわりをもった、オープニング・エンディングに次回予告。
キャラクターデザインに川元　利浩氏。
メカニックデザインに小林　誠氏といった制作スタッフを導入。

「オペレーション」の名を捨てた、新しいオペレーションシリーズ。より洗練されたシステムとストーリーをごゆっくりお楽しみ下さい。

ファミリーソフト
Team Poject ZION　TEXnician NATSUKI

[1] Towns 版と X68K 版・PC-88 版の作品も数えてます。(もちろんガンダムだけです。)

column 1
(Return of ZION Opening Thema 1 [MUSIC NO.01])

「現在(いま)、諦めない」

作曲 TOYO　　作詞 佐藤　徹治

1．数えきれない　戦いの日々
ただひたすらに　走り抜ける

風吹く　疲れた心に
忘れた　昨日は何処かに
知らない　明日があるかも
自分が何処にいるかも

刻(とき)の運命(さだめ)のまま
導かれ

息潜め瞳(め)を閉じて現在(いま)
闇の中ただ一人さまよう

I will never say 'Give Up'.
この身傷付けても
何か　掴み取るまでは
I will never say 'Give Up'.
縛られた心を
いつか　解き放ち宇宙(そら)へ…

Chapter 2

ゲームを始める前に…

2.1 対応機器

「機動戦士ガンダム　リターン　オブ　ジオン」は以下の機器が必要です。

- NEC　PC-9801 シリーズ（VM21・UV21　以降）
  EPSON PC-286・386・486　シリーズ[1]
  ノート型シリーズにも対応しています[2]
- 400 ラインアナログディスプレイ
- バスマウス
- NEC 純正 FM 音源対応

2.1.1 RAM ドライブ装備ノート型への対応

１ドライブのノート型パソコンで、「RAM ドライブ」を装備している機種では、「ディスク B」を「RAM ドライブ」に転送して、「ディスク A」を「FD ドライブ」に入れ、「FD ドライブ」から立ち上がるように設定してください。

[1] ２ドライブ専用です。
[2] ディスプレイは反転させると見やすいです。

2.2 パッケージの内容

- このパッケージには以下の物が入っていますので、御確認下さい。

1. ゲームディスク　2枚
2. マニュアル　2冊
   Operation manual
   Data manual
3. ソフトウェア修理依頼用紙　1枚[a]
4. アンケート葉書　1枚
5. イラスト応募葉書　1枚

[a]ディスクが壊れたときに必要です。なくさないようにして下さい。

2.3 ゲーム上での注意事項

ドライブ作動中は、絶対にディスクを取り出さないで下さい。

セーブ・ロード中にディスクを取り出したり、コンピュータ本体のリセットや電源を切ったりした場合には、ディスクが破損する可能性がありますので十分注意して下さい。

Chapter 3

操作説明

3.1 起動方法

コンピュータ本体の電源を投入後「ディスク A」をドライブ1、「ディスク B」をドライブ2に入れ、リセットして下さい。[1]

3.2 用語説明

フェイズ	プレイヤー側もしくはコンピュータ側の行動単位
タ ー ン	両陣の行動の回転単位[a]
ヘックス	マップを構成するフィールド単位
マップ	ゲームが行われ、戦場となる地図[b]
ユニット	ヘックス・マップ上に存在する駒
地形効果	ユニットの移動力や戦闘時に修正を加える。（ヘックスに設定されている）

[a]両陣が互いに「フェイズ」を終了すれば「ターン」になります。
[b]マップは、64×64 個のヘックスで構成されています。

[1]ディスクを入れてから電源を入れると、ディスクが壊れる恐れがあります。

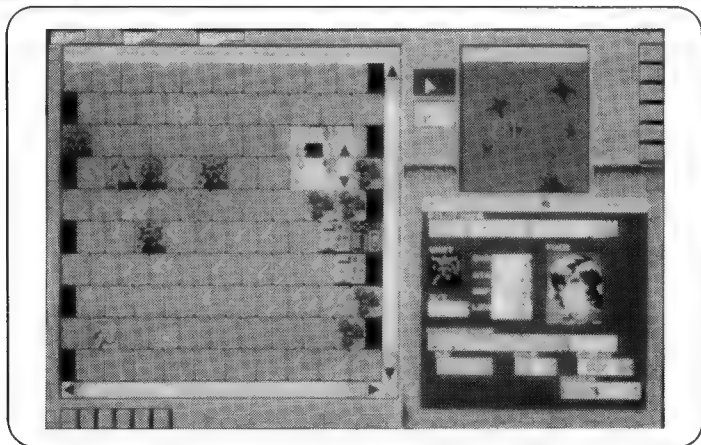
3.3 操作方法

- フルマウスオペレーションです。バスマウスが必要になります。
- 基本的に左クリックで 決定 ・右クリックで 中止 になります。

3.4 選択画面

ゲームを起動させると、タイトル画面から選択画面へと移り、幾つかのコマンドが表示されます。

ゲーム開始	最初から始める時はここを選んで下さい。
ロード	以前セーブした所から始める時はここを選び、セーブしたデータを選んで下さい。
コンフィグ	各種環境設定が行えます。(4.2.1参照)
Music-Room	ミュージックテストモードに入ります。

3.5　画面説明

メインウィンドゥ	マップ・ヘックス・ユニットなどを表示します。
マップウィンドゥ	全体マップを表示します
ステータスウィンドゥ	現在クリックされているユニットの 状況・状態を表示します
コマンドウィンドゥ	システムコマンド群を表示します。
スクロールバー	メインウインドゥを移動させます。

3.6 ステータス

ステータスとは個々の能力（パラメータ）を数値化した物です。このゲームでは、ユニット（機体）とパイロット（搭乗員）に独立した能力値を持たせています。[2]

3.6.1 ユニットステータス

ユニットのステータスを以下に説明をします。

MACHINE-NAME	ユニットの名前です。
FLAG-SHIP	旗艦を表します。敗北条件に相当します。
AP	ユニットの装甲の厚さを数値化したものです。
DP	ユニットが敵の攻撃にどこまで耐えられるれるかを 数値化した物です。
MP : MOVE	１フェイズに移動できる距離です。 単位はヘックスです。 ヘックスには移動の修正が設定されています。最低１は必要です。
SHIELD	装備しているシールドの名前と個数を表します。
ENE : ENERGY	ヘックスを移動するときに消費します。 移動力と同じ値で消費されます。 消費された値は戦艦に回収してもらうことよって回復します。 戦艦の場合は基地に重なり、占領・補給モードにすること によって回復します。

3.6.2 パイロットステータス

パイロットのステータスを以下に説明します。

PILOT-NAME	パイロットの名前です。
EXP	パイロットの経験値です。 一定以上たまるとレベルが上昇します。
LEV	パイロットのレベルをアルファベットで表します。
ATA	パイロットの攻撃能力です。命中率に影響します。
DEF	パイロットの防御能力です。回避率に影響します。

[2]つまり、同じユニットでもパイロットによって、強さが変わるのです。

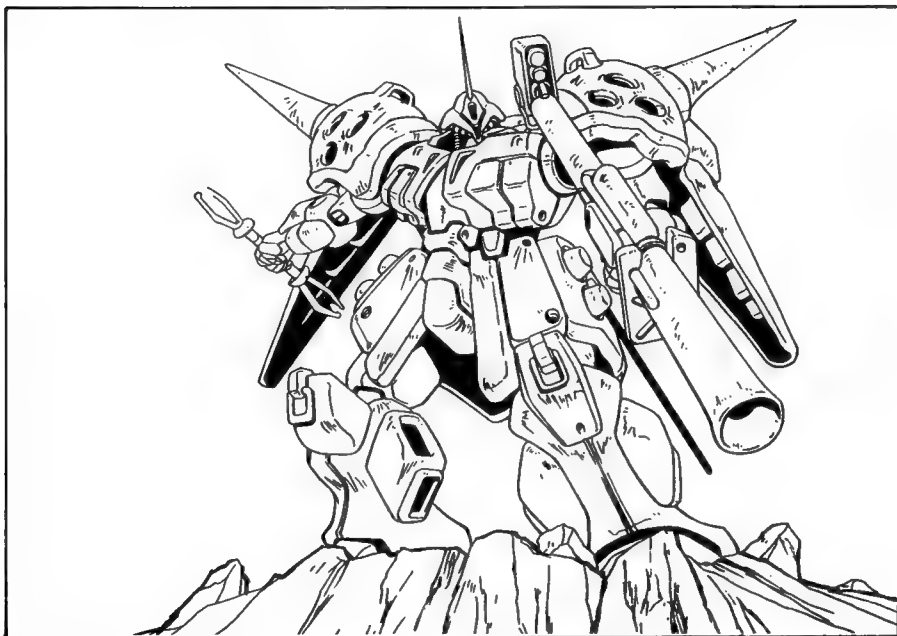
3.6.3　ウェポンステータス

攻撃兵器（武器）のステータスを以下に説明します。

武器名称	武器の名前です。
射程距離	武器の射撃範囲です。 長い射程になるほど遠くへ撃てますが、 攻撃距離が遠距離になるほど、 命中率・威力が低下します。 単位はヘックスです。
射撃回数	１回の攻撃命令で撃てる弾数です。
基本命中率	武器自体の命中率です。 この数値が高いと攻撃が命中し易くなります。
威力	武器の基本攻撃値です。 この数値が高いと敵に与える ダメージも大きくなります。
弾数	武器の残弾数です。

3.6.4　シールドステータス

防御兵器（盾）のステータスを以下に説明します。

名称	シールドの名前です。
装甲	シールドの装甲の厚さを数値化した物です。
耐久力	シールドが、敵の攻撃にどこまで 耐えられるかを数値化したものです。

column 2

(Return of ZION Ending Thema 1 [MUSIC NO.03])

「そっと風に乗せて」

～ エイミの思い出 ～

作曲 TOYO　作詞 佐藤　徹治

1.　星が流れるような
悲しくなる夜は
幼い日の私
そっと抱き寄せてみる

青い空には迷い子の雲が
流れ飛んでいく
ただ追いかけていた
あの頃に戻りたい

遠く離れて今
忘れかけた故郷(ばしょ)に
滞(とどこお)る想いを
そっと風に乗せて

2.　星が見えないような
淋しくなる夜は
幼い日の私
そっと声かけてみる

緑の山に溢れる音が
何か奏でてる
ただ瞳(め)を閉じ聞いた
あの頃に戻りたい

はるか彼方今は
忘れかけた故郷(ばしょ)に
滞(とどこお)る思いを
そっと風に乗せて

3.　(セリフ)　「胸にそっと手を当てて、瞳を閉じると
幼い日の私に今も逢えるんです
いつか…いつか戻れますよネ
…あの故郷(ばしょ)に…」

流れる河に住み着いた太陽(ひ)が
語り掛けている
ただ会話(おはなし)をした
あの頃に戻りたい

遠く離れて今
忘れかけた故郷(ばしょ)に
滞(とどこお)る想いを
そっと風に乗せて

Chapter 4

コマンド

ユニットに命令を与える場合は、コマンドを使用します。コマンドは、各コマンドウィンドウをクリックすることによって開くことができます。

ユニットの行動命令を、メインコマンドと呼び、ゲームの環境設定・情報参照などの命令を、システムコマンドと呼びます。
マウスカーソルをユニットに合わせ左クリックするとメインコマンド群が、表示されます。
以降に各コマンドの説明をします。

4.1 メインコマンド

メインコマンドには以下の命令があります。

- 移動
- 攻撃
- モード
- 発艦
- 転換

4.1.1 移動

プレイヤーの操るユニットは１フェイズに移動力（MP：ムーブパワー）の許容範囲内で移動することができます。その際に選択されているモード（4.1.3節参照）によって移動距離が変化します。

- 移動のコマンドをクリックした場合、ユニットの移動可能範囲外が暗転しますので、それ以外の移動したい所を再度クリックして下さい。
- 決定後も移動力が残っていれば、再度移動が可能です。
- 戦艦を移動目標とした場合、着艦します。[1]

4.1.2 攻撃

敵ユニットを攻撃するためのコマンドです。ただし、索敵範囲内の敵ユニットを発見、及び射程内に存在しなければ、攻撃できません。

- 攻撃を選択し、攻撃目標をクリックすると戦闘に突入します。
- 戦闘コマンドが表示されるので、選択して下さい。

  攻撃 敵ユニットに対して攻撃します。

  退却 戦闘行動から退却します。

- 戦闘はどちらか破壊・退却するまで続ける事が出来ます。
- 攻撃は１ユニット、１フェイズ内に１回だけです。

[1]戦艦にはそれぞれに MS 搭載量が決まっています。

4.1.3　モード

モードには、

- 通常
- 全速
- 突撃
- 狙撃
- 占領・補給

の５種類があります。なお、通常を選んだ時以外キャンセルできません。通常以外の行動は次フェイズまで変更できません。

通常

通常行動モード。普通の状態です。
特に制約はありません。

全速

全速行動モード。通常の２倍で移動出来ます。
選択されると、攻撃が出来なくなります。攻撃後の選択は出来ません。

- 索敵されやすくなります。
- 回避率が UP します。

突撃

突撃行動モード。通常の 1.5 倍で移動でき、攻撃力の上昇をはかります。
攻撃後の選択は出来ません。

- 索敵され易くなります。
- 回避率が DOWN します。
- 攻撃力が UP します。

狙撃

狙撃行動モード。命中率の上昇をはかります。
攻撃後の選択は出来ません。

- 命中率が UP します。

占領・補給

占領・補給モード。基地を占領、または補給を行います。
基地に重なったときだけ実行できます。
選択されると移動・攻撃が出来ません。
攻撃後の選択は出来ません。

- 回避率が DOWN します。

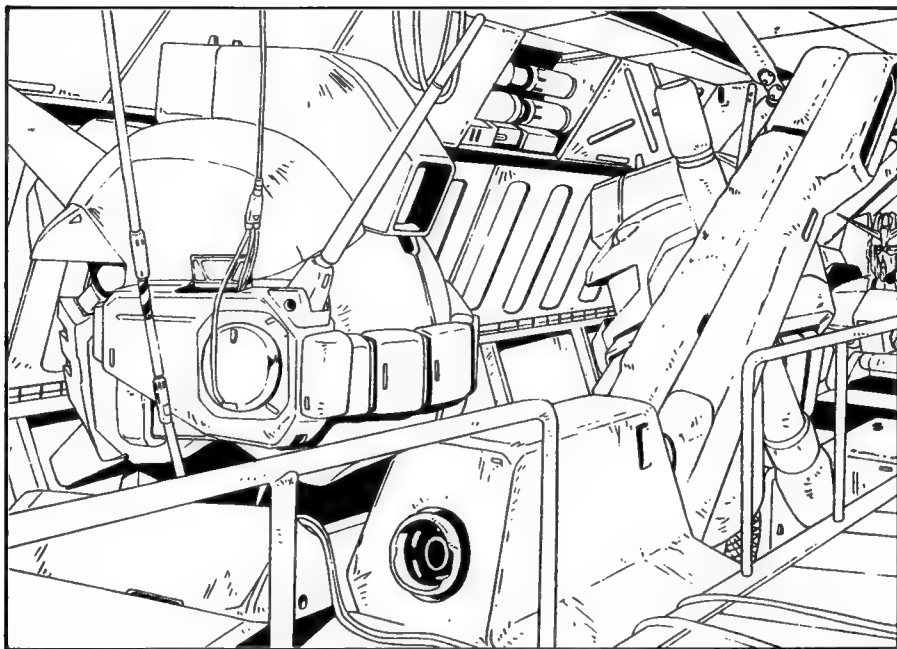
4.1.4　発艦

戦艦に搭載されている MS を発艦させます。

- 発艦させたい MS の存在する戦艦をクリックし、キャラクターを選択する。
- 武器パックを選択後、射出したいヘックスをクリックすれば発艦終了です。

4.1.5　転換

戦艦に搭載されている MS に機種転換します。

- 着艦しているキャラクターを選択し、転換先の MS を選択して下さい。
- 機種転換には数ターンかかります。

4.2 システムコマンド

システムコマンドには、以下の命令があります。

- SYSTEM
- OPTION
- TURN-END

4.2.1 SYSTEM

ロード及びセーブと、各種環境設定を行います。

Load	セーブした場所からゲームを再開します。[a]
Save	ゲームの内容を保存します。[a]
Sound	効果音及び BGM の ON/OFF を設定します。
OP/ED	各ステージ前後の OPENING 及び ENDING の ON/OFF を設定します。
Q-btl	バトルモードグラフィックの ON/OFF を設定します。

[a] ロード／セーブは5箇所できます。

4.2.2 OPTION

ユニット一覧表や作戦令など、各種情報を参照します。

Unit 表	マップ上に存在するユニットの一覧表です。
性能表	登場する全ユニットの性能の一覧表です。
地形表	地形の名称・効果などを表示します。
作戦令	勝利条件などを表示します。

以下に、各種情報命令のステータスを説明します。

Unit 表

PILOT-NAME	パイロットの名前です。
階級	パイロットの階級です。
座標	ユニットの存在している座標です。 X/Y で表しています。
状態	ユニットの行動状態を表します。
MACHINE-NAME	ユニットの名前です。
LEVEL	パイロットの熟練度です。
DP:	ユニットのダメージポイントです。 パーセンテージで表してます。

性能表

MACHINE-NAME	ユニットの名前です。
形式	ユニットの形式番号です。
略称	ユニットの略称です。
AP:装甲	ユニットの装甲値です。
ENE:ENERGY	ユニットのエネルギーです。
MP:MOVE POWER	ユニットの基本移動力です。

地形表

A:（攻撃修正）	攻撃の際にかかる地形修正値です。
D:（防御修正）	防御の際にかかる地形修正値です。

作戦令

ステージクリアの条件を表示します。制限ターン内に速やかに行動して下さい。

4.2.3 TURN-END

自軍フェイズを終了し、ターンの更新を行います。
[Yes]・[No] を選択して下さい。

column 3

(Return of ZION Opening Thema 2 [MUSIC NO.45])

「悪者だっていいじゃない」

作詞・作曲 梅本　竜

1．　道いく人間(ひと)は皆
悪だと指さす
誰が正義で悪なのか
それは誰も知らない

人は地球(つち)に つばさ をもがれて
人は地球(つち)を汚し生きていく

Return of ZION , Ya know it's true.
今　何をするべきなのか
Return of ZION , It goes on and on.
たとえ今　悪だと言われても
We get fight...

Chapter 5

補足説明

この章では［応用編］としてゲームの補足説明をします。

5.1 モードコマンド

モードコマンドは戦局を分ける点で、重要なコマンドです。しかも、[移動]・[戦闘] の前に設定しなければなりません。一度設定したら、次ターンまで変更出来ません。

5.1.1 全速行動

［全速行動］は確かに高速で部隊を展開させるという利点があります。しかし、敵に索敵され易く、戦闘が思うように行えません。回避力は上がりますが、よほど安全と確認された場合以外は、［通常行動］をお奨めします。

5.1.2 突撃行動

［突撃行動］は、攻撃力が飛躍的に上昇し、有利に見えますが、それ以上に回避率が下がります。明らかに自軍が数において有利な場合以外は、実行しないほうがよいでしょう。もし、敵が間近に存在し、「移動」が不必要な場合は、［狙撃行動］で十分でしょう。

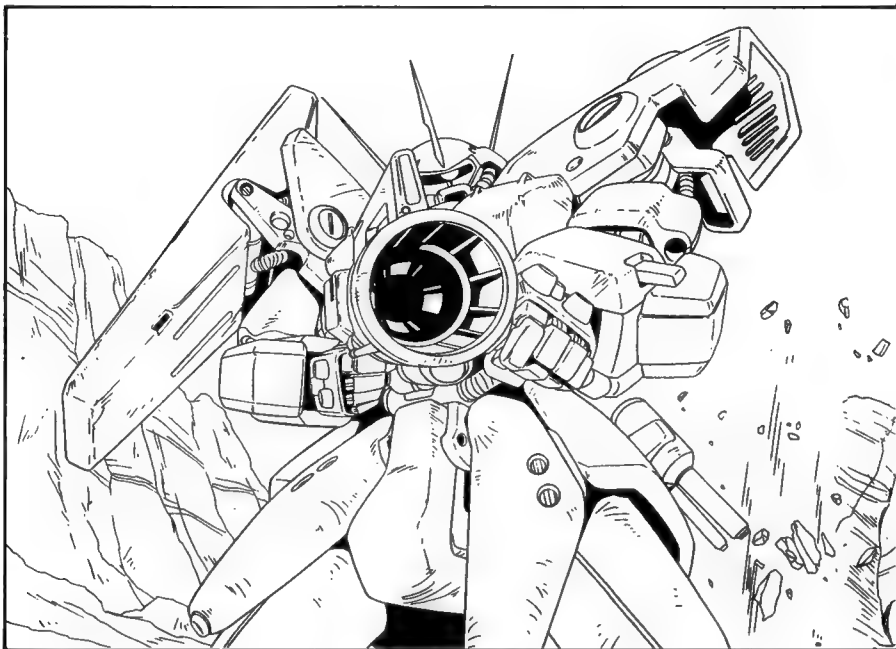
5.1.3　狙撃行動

［狙撃行動］は、移動力が失われますが、高い命中率が得られます。

5.1.4　占領行動（戦艦のみ）

敵や中立の施設（基地・港）の地形上で［占領・補給］モードにすれば、自軍の施設にする事が出来ます。

5.1.5　補給行動（戦艦のみ）

戦艦ユニットの弾薬・燃料の補給、機体の修理等は、［施設］の地形上で可能です。MS ユニットの補給修理は戦艦の中のみで行われます。

5.2　移動コマンド

［移動］はムーブパワー（MP）が残っている限り、移動できます。つまり、移動して敵ユニットに接触し、戦闘を行ってもMPが残っている限り、移動できます。
地形を移動するために必要な移動力は、地形移動修正値によってかわります。森・河などは、膨大な移動力が必要です。
［全速移動］は戦闘区域から離脱するのに便利です。

5.3　戦闘コマンド

［戦闘］は索敵されている敵ユニットに対して行います。逆に見つからなければ［戦闘］は行えません。
長距離兵器は射程が長い分、命中率が下がります。命中率が低い兵器は敵に接近して使用しましょう。
［シールド］は敵の攻撃を無効にする効果があります。［シールドで防御した］と表示されれば、攻撃を無効にします。
シールドの耐久力がなくなればシールドは破壊されます。

5.4　索敵

ゲーム中は、全体の敵の位置はわかりません。各ユニットが、索敵範囲内で見つけるか、隣接しなければ敵のユニットを捕捉できません。
索敵範囲内でも、発見できなければ敵ユニットは画面に出現しません。
マップ全体を索敵する必要はありません。旗艦の周囲の視界を最低限確保して、勝利条件を目指して下さい。

5.5　勝利条件

勝利条件はオプションの中の作戦令で表示します。勝利条件は、以下の２種類です。

１．旗艦（FLAG SHIP）を倒す。
２．敵基地を制圧する。

column 4
(Return of ZION Ending Thema 2 [MUSIC NO.04])

「休息のひととき」

作曲 TOYO　　作詞 佐藤　徹治

１．　どこまでも　走り続けた
　　　夢の中で

　　　傷ついた　　心閉ざして
　　　眠りにつく

　　　今はまだ求めたりしない

２．　いつまでも　探し続けた
　　　夢の中で

　　　憧れも　　　心離れて
　　　刻(とき)も止まる

　　　今はもう求めたりしない

Chapter 6

その他...

6.1 ユーザーサポート

ゲームが正常に作動しないとき、壊れたかな？と思ったら弊社に電話で確認して下さい。ディスクの不良及び破損等で、電話で対応出来ない場合、修理申込書とともにディスクを郵送していただく事なります。その際、修理申込書にお手持ちのシステム・破損状況等をできるだけ詳しく記入して下さい。商品の破損箇所を確認し、正常な商品とお取り替え致します。

6.2 ハードディスクへの組み込み

警告

お客様がMS－DOSとHDについて、充分な知識と経験を有していることを前提としていますし、ゲーム自身、FDで遊ぶことを前提としています。
HDについては、おまけで付いた機能なので、いかなる障害が発生いたしましても、弊社では一切の責任を負いませんので、あらかじめご了承の上、インストールしてください。
インストールについての問い合わせについては、一切、お答えいたしません。もし、以下の文章を理解できない場合は絶対にHDへのインストールは行わないで下さい。

－インストール－

サブディレクトリを作成します。そして、ディスクA、ディスクBの内容を全てコピーします。

－起動－

作成したサブディレクトリにカレントを移して、

```
A:>MN 1
```

これで、ゲームスタートです。

－終了－

終了コマンドを選択してください。プロンプトがでたら、リセットしてください。

最重要事項

メモリ容量は５９０KB必要です。
もし、足りない場合は暴走する恐れがあるので、ご注意下さい。
ディスク容量は２．５MB必要です。

容量さえ確保出来ればＲＡＭディスクでも遊べます。
ＲＡＭディスクの場合はセーブデータをＦＤに移さなければ次回から続きが遊べないので注意してください。

6.3 アンケート葉書の書き方

（解答は同封の葉書に書き込んで下さい）

以下の書式に従って、アンケート葉書に記入し、送って下さい。（正確なアンケート葉書を送って頂けないとユーザーサポート等が出来ない事があります。）

1. 次に記す質問事項の評価を応えて下さい。答が良いなら１に、普通だと思うなら２に、悪いと思うなら３に○印をつけて下さい。

   1. このゲーム自体の評価
   2. ゲームのグラフィック
   3. ゲーム・ミュージック
   4. パッケージ・イラスト
   5. ゲームバランス
   6. 値段
   7. マニュアル

2. 次の周辺機器等を所有しているのならば１に、所有していないのなら２に、○印を付けて下さい。

   8. アナログ・ディスプレイ
   9. FM 音源
   10. ハードディスク
   11. プリンター
   12. マウス
   13. ジョイスティック

3. 次の質問に当てはまるなら１、当てはまらないなら２に○印を付けて下さい。

   14. 定価でソフトを買った事がありますか？
   15. タケルを利用した事がありますか？
   16. オペレーションシリーズはお持ちですか？
   17. ユーザーサポートは必要ですか？

4. お買い上げ下さったソフト名の所に「機動戦士ガンダム　リターン　オブ　ジオン」とお書き下さい。

5. 現在ご使用になってる PC シリーズの機種名を 41 番に記入して下さい。

6. その他、現在使っているパソコンがありましたら 42 番に記入して下さい。

7. 今後のオペレーションシステムでゲームを開発するとしたらどのようなゲームを希望されますか？43 番に記入下さい。

8. ユーザー登録を済ませていらっしゃる方は、45 番に登録済みとお書きください。

column 5.1

TEAM PROJECT ZION
Member's nonsense （NO.1）

お買い上げ誠に有難うございます。
ガンダム・オペレーションシリーズもついに５作目（移植は除く）となり、一重に皆様の御声援の賜です。私が入社して初めて担当したゲームが「クラシックオペレーション」。その後のオペレーションシリーズ（以下ＯＰＳ）にはどこかしらで顔を突っ込んでいます。言ってしまえば、ＯＰＳは「私（五十嵐）」の成長の記録（笑）なわけです。（もしかすると兄弟と言っても良いかも？）これからも皆様のご期待に添えるようにがんばっていきたいと思いますので、ご意見ご希望をユーザー葉書に書いてどんどん送って下さいネー。

GRAPHIC IGARASHI

新入りです。
南国アイスホッケー部とアンチョビイが好きです。
スターウルフのレーザーでないかな。これからもよろしく。

GRAPHIC 品行方正な福原

僕が何故この業界にいるかを問う神を探すこともなくただただマウスを操る腕の重みが倒錯した民主主義への嫌悪感にも似てそれがこの国でうごめく歯車の断末魔と対を成すものと気付く勇気もなくその勇気すら仕組まれたものだと嘆き狂乱する吊るされた罪人はポケットに潜むティンカーベルの首を本棚に並べて笑みを浮かべることで失われるであろう可能性の胎動を感じているかの如く振る舞う愚かな信仰心と一体化し逆らわず考えず流されながらもまた一つドットを討つことで神に愛されようと願うのだが彼らはいつもそこにいない。

GRAPHIC HOSONO

column 5.2

TEAM PROJECT ZION
Member's nonsense（NO.2）

パトⓅッシュ…僕‥もう…疲れたよ……。
エミのＬＤｂｏｘを買ってうひょ!･獣戦機ｂｏｘを買ってうひょ！
ＮｉｆｔｙのＩＤを持ってる人は、HCG02453まで、
感想メールちょーだいね。

MainPROGRAM やまうちい HCG02453/AFH0136

Ｘ６８Ｋ版「ガンダム・クラシック・オペレーション」より、はや１年半。今回の思考パターンは概算で５０種類を越えている。う〜ん…はたして何パターン解るかな？今回一番気を使ったのは思考スピードですネ…なかなか速いでしょ！でも、ちゃんと思考しているヨ…んでっ、一番苦労したのは作詞（笑）。
さあ、みんな歌って「ファミリー歌唱大会」に応募しよう!!えっ？そんな企画はない?…残念、応募しようと思ったのに…
あっそうそう１９９２年１２月１６日に発売された「ＤＲＥＡＭＩＮＧ　ＰＡＲＴＹ　−ＹＵＫＩ−」もよろしくネ!!

SytemDesign/SubPROGRAM Tetsu

きっーーー！うきゃ!!うきゃうきゃ!!うっきーーー!!うきうっきーー！みゃーみゃみゃみゃみゃみゃみゃみゃーーーーー!!みゃーーぁ!!はっ!!ここはどこだ？俺は何故こんな所にいるんだ？寒い….心が寒い…。あぁ明日が見えない….。闇あるところ光あり、悪あるところ正義あり！天空よりの使者ベラボー参上!!!(なんか変）と錯乱するぐらい大変だった….。シナリオを書いて２作目（一作目はＣＤ「ドリーミングパーティー　−ゆきー」なんだけど…買ってね。）なんだけど、いやーシナリオを書くってのは大変だなーなんて実感してしまった。でも自分が生みだしたキャラクターがゲームの中で動くって、なんか快感!!ちなみにソニアとミネルバは、けなげで可愛いよねー。うんうん。アレンもいい子だし…。FMタウンズ版で声優さん沢山使ってやりたいなーーーー。社長お・ね・が・いっ!!(笑)

SCENARIO 'B'

MOBIL SUIT

GUNDAM

-RETURN OF ZION-

PRESENTED by TEAM PRJECT ZION

１９９３年　４月　１日　初版発行

〒１７８　東京都練馬区東大泉１－２７－２５
シャローム大泉３０１号
株式会社　ファミリーソフト
TEL.03-3429-5727　FAX.03-3978-3498

MOBILE SUIT GUNDAM
RETURN OF ZION